Исоки

Исоки широко распространены и разнообразны по своему внешнему виду. Их разнообразие проистекает из того факта, что исоки - это не один вид, а множество гуманоидов, похожих на грызунов, которые тысячелетиями существовали на нескольких разных планетах. Несмотря на свое происхождение, исоки из разных семейств имеют совместимую генетику, поэтому смешение отдельных родословных на протяжении столетий привело к такому разнообразию.

Альтернативные расовые модификаторы

Исоки из разных культур когда-то обладали уникальными чертами, но с тех пор генетика исоки стала настолько перемешанной, что различные вариации могут появиться среди любой популяции исоки. У таких исоки есть свои модификаторы характеристик, вместо тех что описаны в основной книге правил.

Антропоморфный

Большинство исоки имеют животные черты, такие как ноги как у грызуна и конечности одинаковой длины. Однако некоторые исоки имеют анатомию, больше напоминающую человеческую, например, стопы и ноги длиннее рук. У таких исоки, вероятно, есть предки не из миров Соглашения, но научного консенсуса относительно происхождения этих черт нет. Модификаторы характеристик антропоморфного исоки: +2 к интеллекту, +2 к харизме и −2 к силе.

Безгравитационный

Исоки, живущие в мирах с низкой гравитацией, имеют длинные, долговязые тела и худощавые черты лица. Эти индивидумы, которых в простонародье называют безгрависоки, способны на невероятную ловкость, но их кости очень хрупкие. Модификаторы характеристик безгрависоки: +4 к ловкости и −2 к телосложению.

Выживальщик

Хотя некоторые считают исоки слабыми, исоки - прирожденные падальщики и выживальщики, и многие культуры исоки ценят такие способности, а не механику и подобные занятия. Известный пример исоки-выживальщиков - это те, кто живет на станции Авессалом и, как считается, имеют корни с самого затерянного Голариона. Модификаторы характеристик исоки-выживальщика это +2 к Телосложению.

Альтернативные расовые особенности

Генетическое разнообразие исоки означает, что культуры или отдельные индивиды могут иметь необычные особенности.

Слепое чутьё

Некоторые исоки могут улавливать слабые запахи, наделяя их слепым чутьём (запах) на расстоянии до 30 футов. Это заменяет особенность "Ночное зрение".

Естественное оружие

У Исоки могут быть длинные острые зубы. Исоки с этой особенностью всегда считается вооруженным. Они могут нанести 1d3 смертельного колющего урона безоружными ударами, и атака не считается архаичной. Исоки с этой особенностью получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия на 3-м уровне, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании своего естественного оружия. Это заменяет особенность "Защечные мешки".

Забияка

Многие исоки способны принимать и наносить удивительно большой урон. Исоки с этой особенностью получает 4 расовых ПЗ на 1-м уровне вместо 2. Кроме того, в то время как исоки имеет 0 ПЖ, он получает +1 к броскам атаки в ближнем бою. Это заменяет особенность "Дерзкий".

Умелый

Исоки получают один дополнительный пункт навыков на первом и каждом последующем уровне. Заменяет особенность "Проныра".

Стайный

Такие исоки используют свой небольшой размер, чтобы нанести точный удар по слабым местам. Исоки с этой особенностью получает преимущества взятия в тиски противника при условии, что хотя бы один другой союзник может атаковать этого противника, независимо от позиции. Союзники, способные атаковать одного и того же противника, также получают преимущества взятия в тиски. Это заменяет особенности "Дерзкий" и "Проныра".

Житель пустоши

После экономического краха Акитона многие исоки на Красной планете были вынуждены довольствоваться тем, что они могли добыть. Исоки с этой особенностью получает бонус +2 к проверкам выживания и бонус +2 к испытаниям на стойкость против болезней, яда и эффектов, вызывающих дезориентацию или тошноту. Это заменяет особенность "Проныра".

Черты

Следующие черты представляют тактику часто используемую исоки. Однако любой, кто соответствует требованиям, может иметь эти черты.

Кип-ап

Вы можете встать из положения лежа в мгновение ока.
•Требования: Акробатика (1 пункт), черта "Неваляшка" или расовая особенность "Дерзкий"
•Преимущества: В качестве ответного действия вы можете встать если вы получаете состояние Распластан. Если у вас 5 или более пунктов в Акробатике, вы можете

потратить 1 ПР, чтобы встать во время вашего хода, как часть другого сопутствующего действия, основного действия или действия полного хода которое вы выполняете.

Изворотливый

Ваш небольшой размер обеспечивает превосходное тактическое позиционирование.
•Требования: Расовый бонус к Ловкости, небольшой размер.
•Преимущества: Вы получаете уникальное правило существа сжатия (Starfinder Alien Archive 153). Кроме того, вы можете занимать то же место, что и союзник вашего размера или больше, без каких-либо штрафов для вас или вашего союзника.

Назойлевый

Вы используете свой маленький размер против более крупных врагов.
•Требования: черта "Изворотливый" (см. Выше), Акробатика (10 пунктов), расовый бонус к ловкости, небольшой размер.
•Преимущества: в качестве сопутствующего действия вы можете попытаться попасть на клетку с противником, который больше вас. Для этого выполните проверку Акробатики (СЛ=15+1,5×КО противника). Если вам это удается, вы попадаете на клетку с противником. Если вы потерпите неудачу, вы остаетесь в исходной позиции, и вы не сможете попасть на клетку с противником до конца вашего следующего хода. Пока вы занимаете клетку врага, этот противник Застигнут врасплох и Сбит с цели, и он рассматривает свою клетку как труднопроходимую местность. Если ваш противник пытается уйти с вашей клетки, это провоцирует внеочередную атаку.

Заклинания

Исоки известны следующим заклинанием, с помощью которого они уменьшают большие предметы и прячут их в защечные мешки.

Уменьшение объекта

Техномант 1-6 | Вичварпер 1-6

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: касание.
Цель: один предмет см. текст.
Длит.: 1 день за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: да.
Вы сжимаете целевой предмет, превращая его в уменьшенную версию самого себя. Вы можете выбирать в качестве цели удерживаемый предмет, только если существо, удерживающее предмет, желает этого, и вы не можете выбирать целью сломанные предметы. В уменьшеном виде предмет занимает меньше места и меньше весит, но перестает работать. Когда заклинание заканчивается, предмет возвращается к нормальному размеру, выходя через любое ближайшее отверстие, которое есть, чтобы достичь пространства, которое может вместить его, но он не расширяется с какой-либо значимой силой и не причиняет вреда контейнерам, слишком маленьким для него. Это заклинание не может воздействовать на предметы, размер и вес которых выше максимума ограниченного уровнем заклинания. Точно так же уровень заклинания определяет размер цели после того, как заклинание вступит в силу. Для этого заклинания транспортные средства и другие предметы без указанного веса считаются предметами с массой, равной количеству клеток площади объекта в квадрате.

1-круг: вы можете выбрать целью предмет размером до 1 кубического фута и весом до 10. Размеры цели уменьшаются до 6-дюймового куба, а ее вес уменьшается до Л.

2-круг: заклинание работает так же, как уменьшение объекта 1 круга, но вы сжимаете предмет размером до 4 кубических футов и весом до 40. Если вы выбираете целью предмет размером 1 кубический фут или меньше и весом не более 10, его размеры дополнительно уменьшаются до 1-дюймового куба, а его вес уменьшается до незначительного.

3-круг: заклинание работает так же, как уменьшение объекта 1 круга, но вы можете уменьшить предмет размером до 7 кубических футов и весом до 70. Если вы нацеливаетесь на предмет размером 4 кубических фута или меньше и весом не более 40, его размеры дополнительно уменьшаются до 1-дюймового куба, а его вес уменьшается до незначительного.

4-круг: заклинание работает так же, как уменьшение объекта 1 круга, но вы можете сжать предмет размером до 10 кубических футов и весом до 100. Если вы нацеливаетесь на предмет размером 7 кубических футов или меньше и весом не более 70, его размеры уменьшаются до 1-дюймового куба, а его вес уменьшается до незначительного.

5-круг: заклинание работает так же, как уменьшение объекта 1 круга, но вы можете сжать предмет размером до 13 кубических футов и весом до 130. Если вы нацеливаетесь на предмет размером 10 кубических футов или меньше и весом не более 10, его размеры дополнительно уменьшаются до 1-дюймового куба, а его вес уменьшается до незначительного.

6-круг: заклинание работает так же, как уменьшение объекта 1 круга, но вы можете сжать предмет размером до 16 кубических футов и весом до 160. Если вы нацеливаетесь на предмет размером 13 кубических футов или меньше и весом не более 130, его размеры дополнительно уменьшаются до 1-дюймового куба, а его вес уменьшается до незначительного.